

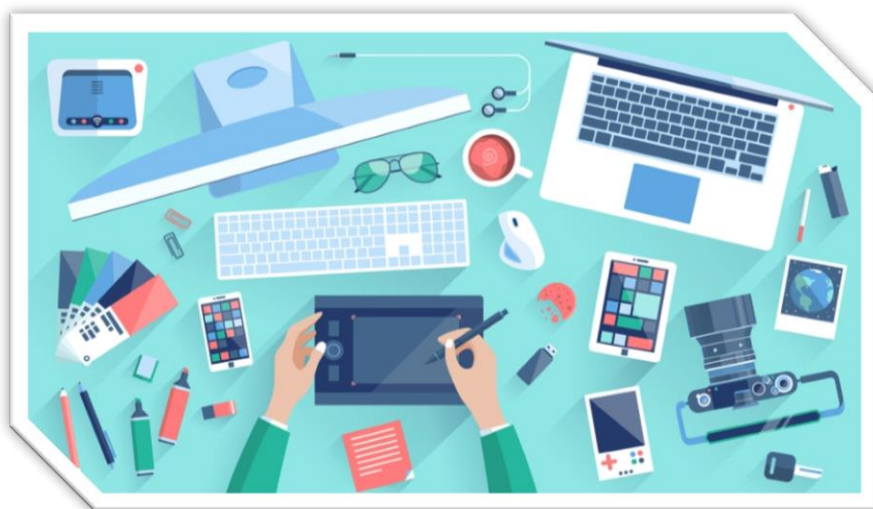
*Департамент освіти і науки
Миколаївської обласної державної адміністрації*

*Комунальний заклад «Миколаївський обласний Центр національно-патріотичного виховання, туризму та краєзнавства учнівської молоді»
Миколаївської обласної ради*



Зьомша Інна Петрівна, методист
Комунального закладу «Миколаївський
обласний Центр національно-патріотичного
виховання, туризму та краєзнавства учнівської
молоді» Миколаївської обласної ради

*Використання цифрових технологій в роботі
керівника гуртка та розвиток пізнавальної
активності дітей через ігрові методи навчання*



Миколаїв, 2022

Використання цифрових технологій в роботі керівника гуртка та розвиток пізнавальної активності дітей через ігрові методи навчання

Підготували: Зьомша І.П., методист Миколаївського обласного Центру національно-патріотичного виховання, туризму та краєзнавства учнівської молоді

Відповідальний за випуск: Тетяна АНДРІЙЧУК, директор Миколаївського обласного Центру національно-патріотичного виховання, туризму та краєзнавства учнівської молоді

У даних методичних рекомендаціях приводиться приклад ресурсів для керівників гуртків, які вони можуть використовувати для роботи з дітьми та описується вплив ігрових методів навчання на розвиток пізнавальної активності вихованців. Представлені приклади нестандартних (ігрових) варіантів проведення занять

Коректор: Риженков А.В., заступник директора з методичної роботи МОЦНПВТК УМ

Педагогічна інновація - процес створення, поширення й використання нових засобів (нововведень) для розв'язання тих педагогічних проблем, які до цього розв'язувались по-іншому. У сучасній педагогіці багато говориться про переорієнтацію освіти від передачі дітям знань, умінь та навичок до формування компетентностей, здатностей, якостей. В сучасному світі ринкових відносин особливо важливо не тільки те, що людина багато знає, а те що вона вміє свої знання застосувати на практиці, готова і здатна це зробити. При цьому особливої цінності набувають уміння швидко і всебічно проаналізувати проблемну ситуацію, здатність знайти цікаве (нестандартне) рішення проблеми, взяти відповідальність за прийняття рішення.

У час потужної інформатизації дуже багато напрямків діяльності переноситься в мережевий формат, інтернет-технології стали піковим переломним моментом людства. Не обійшов стороною цей процес і освітян. Період вимушеного карантину, протягом якого працюють педагоги та навчаються діти України та світу, — період змін, нововведень, перезавантаження поглядів, ідей, теорій.

Безумовно, наразі більшість закладів освіти не готові і не мають досвіду роботи за дистанційною формою. Тому під час вимушеного карантину педагоги шукають нові способи роботи з дітьми. Оскільки позашкільна освіта перебуває у стадії потужного розвитку, саме керівники гуртків допомагають вихованцям проводити дозвілля творчо, продуктивно, змістовно та цікаво.

Важливі завдання для сучасного педагога — це медіаграмотність, навички роботи з технологіями, креативність та, безперечно, бажання працювати. Бо саме від бажання залежить продуктивність роботи з дітьми на відстані, баланс часу та розподіл завдань, впровадження нових ідей. Найдоступнішими та найлегшими засобами зв'язку з вихованцями гуртків та проведення онлайн-занять залишаються:

месенджери (чат, групу, спільноту можна організувати на платформі Facebook);

Телеграм (створення групи для переписки та обміну файлами, голосові повідомлення);

Інстаграм (бесіда для переписки (фото не зберігається, лише створення скріншотів), запис голосових повідомлень та включення педагога у прямий ефір (в режимі онлайн діти можуть задавати запитання);

Вайбер (чат для переписки та обміну файлами, можливе підключення понад 20 осіб, але без відеозв'язку);

Skype (можливість підключити в бесіду зі зв'язком хорошої якості до 30 осіб);

You-Tube-канали (можливість через посилання надавати доступ до відео-занять або поширювати вже змонтовані освітні ролики згідно обраної теми).

Наразі існує багато пропозицій для впровадження освітнього процесу, найпоширенішими платформами вважаються:

платформи (Kahoot, Quizizz, Idroo, Miro (допоможуть педагогам швидко підібрати чи розробити власні завдання для своїх вихованців на самостійне опрацювання);

використання платформ для онлайн-конференцій (zoom.us, hangouts.google.com);

система ClassTime (безкоштовний сервіс, де педагог може використати 9 абсолютно різних і нестандартних типів запитань з можливістю надання доступу дітям),

віртуальний клас ClassDojo (працює на ноутбуках, ПК, планшетах, смартфонах). Педагог, зареєструвавшись на платформі, додає вихованців та створює публікації, прикріплюючи фотографії, скріншоти, посилання на веб-ресурси. Також перевагою платформи є можливість ставити запитання, коментувати.

Основою будь-якого навчання, як відомо, є пізнавальний інтерес, який формується в процесі життєдіяльності людини, формується в соціальних умовах, він в жодному разі не є вродженим, тобто отриманим у спадок .

Інтерес виступає як найенергійніший стимулятор діяльності особистості, реальних предметних, навчальних, творчих дій і життєдіяльності в цілому.

В педагогічній науці виділяють різні види (стадії) пізнавального інтересу, такі як цікавість, допитливість, власне, пізнавальний інтерес, теоретичний інтерес. Між цими стадіями існує досить хиткий місточок, що забезпечує перехід з однієї стадії в іншу. Скоріше всього – це єдиний процес, який з появою свідомості людини зароджується і розвивається протягом усього її життя.

Цікавість - це елементарна стадія пізнавальної діяльності, яка обумовлена найчастіше зовнішніми обставинами, що привертають увагу людини і пов'язані з цікавістю до того чи іншого предмета. Цікавість є чинником виявлення пізнавального інтересу і виконує роль лише поштовху до знань.

Допитливість - цінний стан особистості. Він характеризується прагненням людини проникнути за межі побаченого. На цій стадії інтересу виявляються досить сильні вираження емоцій подиву, радості пізнання, задоволеність діяльністю.

Допитливі люди виділяються своєю небайдужістю до світу, вони завжди знаходяться в пошуку.

Пізнавальний інтерес характеризується пізнавальною активністю, свідомим вибором навчальних предметів, мотивацією, в якій головне місце займають пізнавальні мотиви. Пізнавальний інтерес сприяє проникненню особистості в суттєві зв'язки, відносини, закономірності пізнання. Допитлива дитина використовує свій вільний час для задоволення свого пізнавального інтересу.

Теоретичний інтерес пов'язаний із прагненням до пізнання складних теоретичних питань і проблем конкретної науки, з використанням їх як інструменту пізнання. Цей ступінь характеризує не тільки пізнавальне начало в структурі особистості, а й людину як діяча, суб'єкта, особистість.

Стійкий пізнавальний інтерес формується шляхом поєднання емоційного та раціонального у навчанні. К.Д. Ушинський підкреслював, як важливо серйозне заняття зробити для дітей цікавим. Щоб досягти цього, педагоги використовують у своїй діяльності різноманітні прийоми, різний цікавий пізнавальний матеріал і

сюжетно-рольові ігри, міні-вікторини, завдання на кмітливість, ребуси, шаради, цікаві ситуації тощо, що пробуджують безпосередній інтерес дітей.

Пізнавальний інтерес, як і творча активність - складні, багатозначні явища, які можна розглядати з двох сторін. По-перше, вони виступають як засіб навчання, як зовнішній стимул, з яким пов'язана проблема цікавості. По-друге, дані поняття є найціннішим мотивом навчальної діяльності школяра. Але для утворення мотивів недостатньо зовнішніх впливів, вони повинні спиратися на потреби самої особистості. Тому можна виділити внутрішні і зовнішні прояви пізнавального інтересу, а, отже, умови, що впливають на їх формування також можуть ділитися на внутрішні і зовнішні.

Предметом пізнавального інтересу вихованців є нові знання про світ. Тому глибоко продуманий, добре відібраний навчальний матеріал, який буде новим, невідомим, який вражає уяву дітей і змушує їх дивуватися, а також обов'язково містить нові досягнення науки, наукові пошуки і відкриття є найважливішою ланкою формування інтересу до навчання.

Важливим в системі роботи педагога з розвитку пізнавального інтересу школярів є те, що навчальний процес повинен бути інтенсивним і захоплюючим, а стиль спілкування - м'яким, доброзичливим.

Важливим фактором пробудження і підтримки інтересу дітей до навчання є гра.

Ігрова діяльність позитивно впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, як і всіх інших пізнавальних процесів. Педагогічна і дидактична цінність ігрової технології полягає в тому, що вона дозволяє її учасникам розкрити себе, навчитися займати активну позицію, випробовувати себе. Разом з тим, важливо відзначити, що ефективність гри як засобу навчання залежить від дотримання ряду вимог, таких як: наявність уявної ситуації, плану, в якому діятимуть учні; обов'язкове усвідомлення дітьми ігрового результату правил гри. Гра - це не просто колективна розвага. Це основний спосіб досягнення всіх задач навчання, тому необхідно: точно знати, яка навичка і уміння потрібні, що дитина не вміла до цього

і чому навчилася в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля.

Отже, гра є інструментом викладання, який активізує розумову діяльність дітей що навчаються, дозволяє зробити освітній процес привабливішим і цікавішим, змушує хвилюватися і переживати, що в свою чергу формує могутній стимул до оволодіння новими знаннями.

Із сивої давнини в Україні будь-які зібрання дітей завжди супроводжувалися ігровою діяльністю. Змагалися у стрільбі з луків, метанні сніжок, катанні на санчатах, лижах, ковзанах. Через гру дитина мала змогу заявити оточенню про свій позитивний потенціал. У грі активізувалась рухливість, розвивалось мислення, що викликало у дітей позитивні емоції.

Як писав С. Шацький, «Гра - це життєва лабораторія дитинства, яка дає той аромат, ту атмосферу молодому життю, без якого ця пора її була б марною для людства. У грі, цьому спеціальному опрацюванні життєвого матеріалу, є найцінніше ядро розумної школи дитинства». Отже, у нашому розумінні, гра - це один із засобів фізичного, розумового і морального виховання. На всіх етапах розвитку особистості дитини гра сприймається як щось цікаве, яскраве, необхідне для її життєдіяльності заняття.

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя кожна людина програє близько ста ролей і до виконання кожної із них готується сама або її готує суспільство. У дитячі роки гра є основним видом діяльності особистості. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Під час гри учнівська молодь перевіряє свою силу і спритність, у юнаків та дівчат виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути до чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога. Гра – це «дитя праці». Дитина, спостерігає за діяльністю дорослих, переносить її у гру.

Майже всі прийоми, способи дії нестандартних занять, які ми використовуємо, відзначаються ігровим спрямуванням. Ці заняття цікаві, захоплюючі, доступні. Дитина грає спочатку з предметами, які її оточують, а

потім з уявними, які для неї фізично недосяжні. В цих іграх вона оволодіває предметами навколишнього світу. У грі найповніше проявляється індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

Яскравим прикладом ігрової позиції вчителя є діяльність А. С. Макаренка, який писав: “Є ще один важливий метод – гра... Треба зазначити, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає... В кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки... Дехто гадає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така ж велика відповідальність, як і в роботі, - звичайно, у грі гарній, правильній...” [Макаренко А. С. Гра//Твори: в 7 т. – К., 1954 – Т4. – с. 367-368] .

Центральне місце в ігровій діяльності дитини, на нашу думку, займає розумова діяльність. В зв’язку з цим в сучасній освіті все інтенсивніше йде пошук нових підходів та використання нових методів навчання, активізація пізнавальної активності дітей, адже від цього залежить ефективність навчання: свідоме і міцне здобуття знань з наступним перетворенням їх у переконання, самостійність думки та практичних дій учнів.

Внаслідок ігрової діяльності виконується один із основних законів: досягнення мети навчання неможливе без власної активності дитини.

На етапі активізації навчального матеріалу ігрові завдання становлять основний методичний апарат навчання, який раніше подавався іншими способами. Гра реалізує в розгорнутому вигляді психологічний механізм самої пізнавальної діяльності, в цьому і є значення ігрового методу організації навчання.

Кожен педагог, який працює в позашкільному закладі, повинен пам’ятати головну для себе істину – щоб дитина прийшла в гурток треба її зацікавити. Дитина не буде висиджувати ще годину або дві на заняттях гуртка, якщо там буде не цікаво. Звідси завдання: як зробити так, щоб було цікаво. А чим зайняті діти у вільний час? Правильно-грають.

Заняття гуртка повинні бути для дитини не обтяжливими, але змістовними. Тому продумуючи їхню структуру, педагог серед знарядь педагогічного впливу

не повинен забувати про ігрові моменти. Маючи великий позитивний заряд, гра може послужити важливим мотивом для навчання. Ігрові моменти сприяють активізації навчального процесу, наближають отримані знання до реальних життєвих ситуацій, і, найголовніше, роблять процес здобуття знань цікавими і корисними.

Відтак, застосування ігор на заняттях гуртка є засобом стимулювання пізнавальної активності вихованців, в ході якої відбувається пізнання предметів та явищ довколишньої дійсності, а також розвиваються логічне мислення, пам'ять, увага, уява.

В ході підготовки підсумкових або дистанційних занять гуртка рекомендується створювати тестові завдання. Для цього треба зайти на сайти Всеосвіта (<https://vseosvita.ua/>), На урок (<https://naurok.ua/>) (для мене особисто зручнішим є ресурс Online Test Pad). На даному ресурсі можна створювати різноманітні тести, кросворди, тренінги, конспекти занять гуртка. Він дуже простий у використанні. Для прикладу можна перейти за посиланнями <https://onlinetestpad.com/hpwbtzsqlchzs> та пройти тестування на знання з етнографічного краєзнавства, розгадати кросворд (). Даний ресурс цікавий та корисний тим, що він автоматично перевіряє тести та показує статистику.

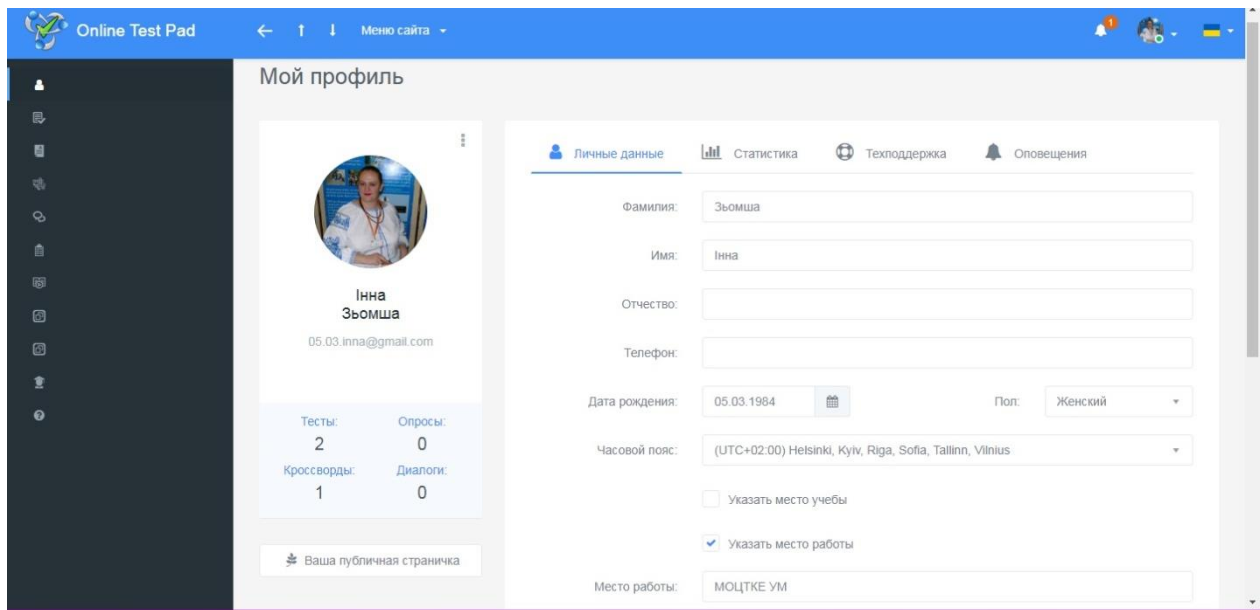


Фото 1 Профіль на ресурсі Online Test Pad

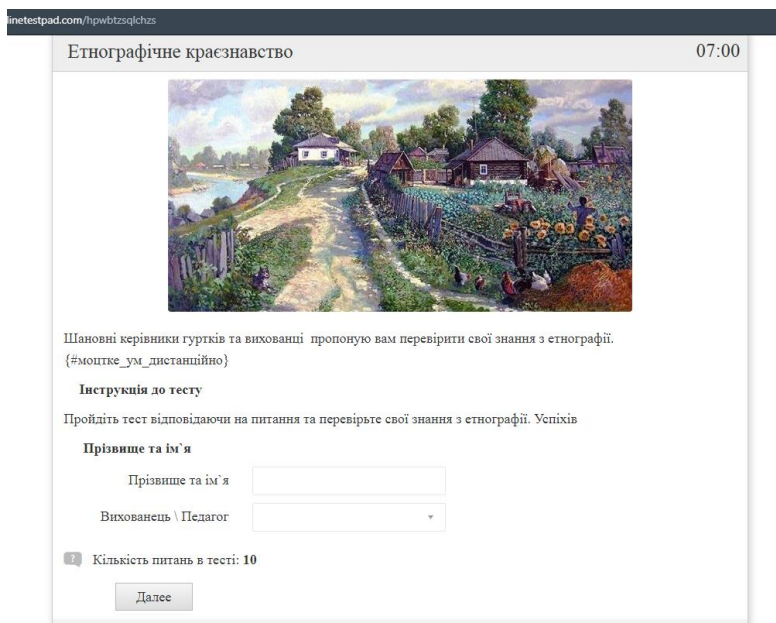


Фото 2 Тест з етнографічного краєзнавства на ресурсі Online Test Pad

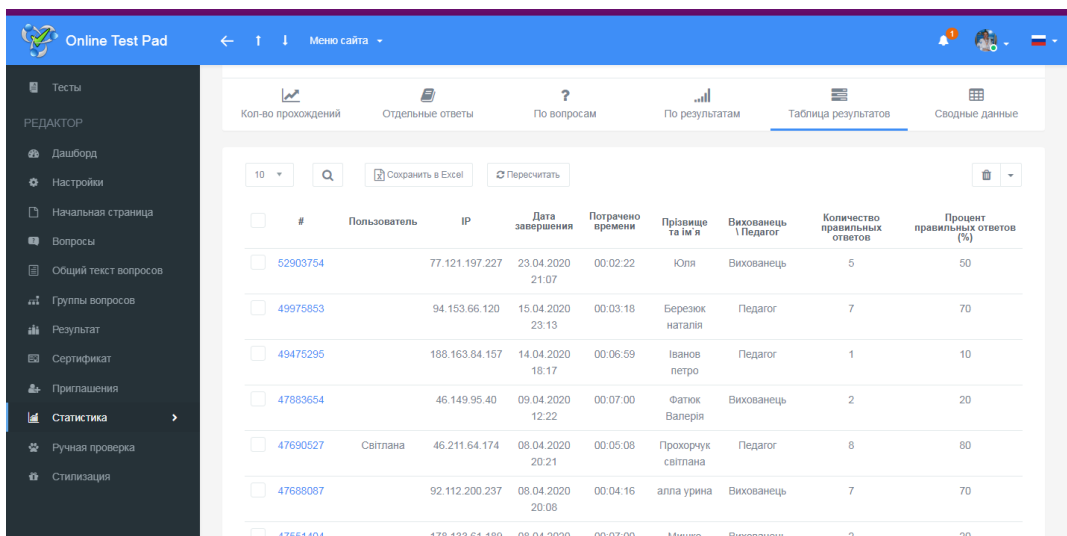


Фото 3 Статистика проходження тестових завдань

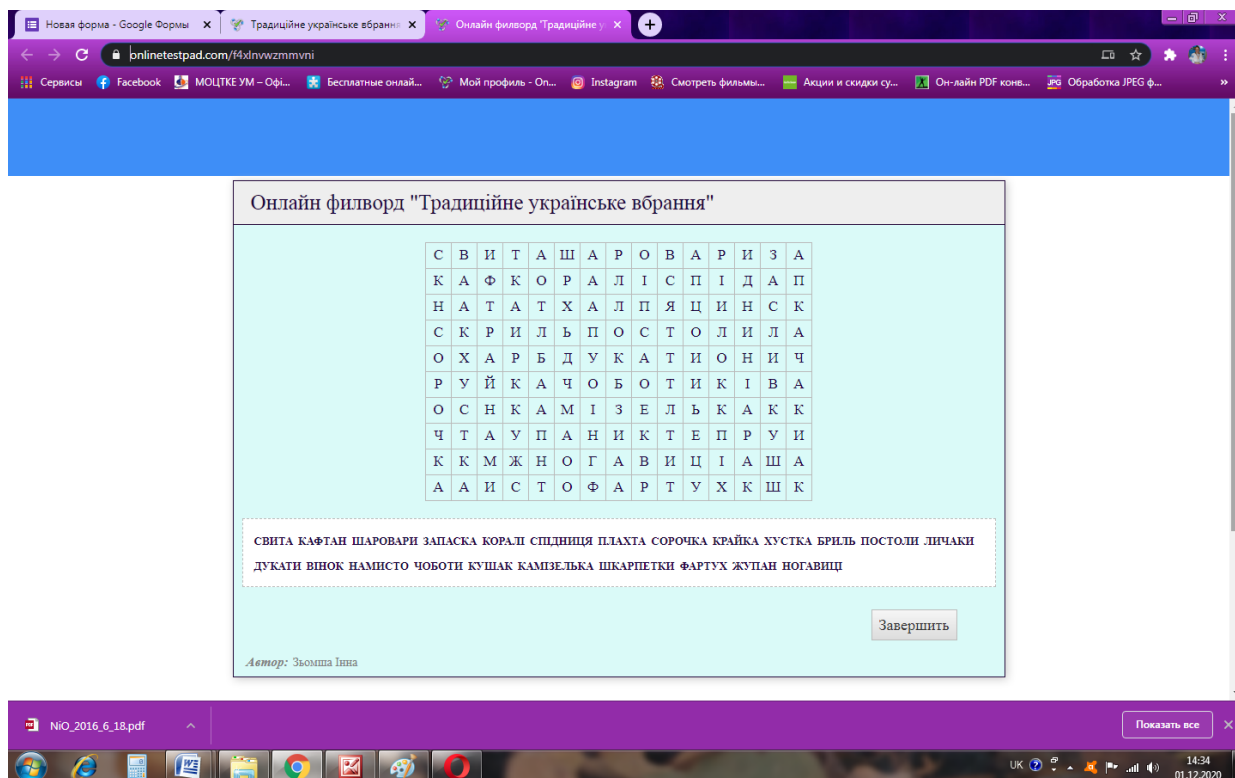


Фото 4. Кросворд Традиційне українське вбрання

Для молодших вихованців можна використовувати цікаві ігрові завдання створені на ресурсі jigsawplanet (<https://www.jigsawplanet.com/>). Даний ресурс спеціалізується на створенні пазлів. Вихованцям також буде надзвичайно цікаво збирати пазли. Посилання на пазл з розпису <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=23996e1673d4> або народної кулінарії <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=09b7688b5e27>.

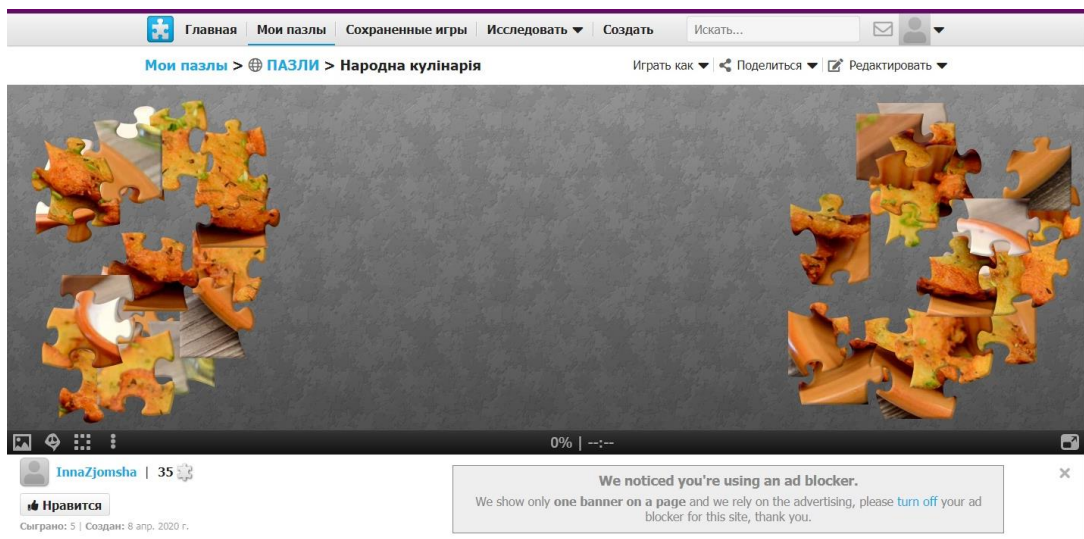


Фото 5 Пазл до теми «Народна кулінарія»

Також до нестандартних форм проведення занять, які розвивають пізавальну активність вихованців та заохочують їх до навчання є проведення на базі Миколаївського обласного Центру національно-патріотичного виховання, туризму та краєзнавства учнівської молоді краєзнавчої школи етнографічного спрямування «ЕТНОхата». Програмою школи передбачено проведення майстер-класів з виготовлення "Ляльки-Травниці", розпису «Візерунки української душі», майстер-класу по приготуванню вареників та дерунів «Гаємниці господині», для педагогів та вихованців оформлення документації краєзнавчих досліджень та інші.

Ще до початку заходу, на етапі організації, ми розміщуємо оголошення про проведення заходу , в якому чітко прописуємо вимоги до участі в школі.. Наприклад: УВАГА! 18 січня 2020 року на базі МОЦТКЕ УМ буде проведено краєзнавчу школу «ЕТНОхата». Початок заходу о 10:00. Заявки на участь у заході надсилати на електронну адресу 05.03.inna@gmail.com з поміткою ЕТНОхата. Зразок заявки додається в коментарях.

ПРИКЛАД ЗАЯВКИ.

Заявка

на участь у краєзнавчій школі «ЕТНОхата»

від _____

(назва навчального закладу)

№	П.І.П. учасника	Клас	Назва навчального закладу

Керівник групи _____

Контактний телефон керівника

Для участі у майстер-класах необхідно мати при собі наступне обладнання:

РОЗПИС	ЛЯЛЬКА-ТРАВНИЦЯ
- фарби (гуаш)	Тканина х/б 15x15см.
- пезлики тоненькі №1,2	Кольорова тканина коло діаметр 20 см
- поролон	Тканина для косинки квадрат.
- олівець простий	Строката тканина 2 квадрати 10x10 см.
- гумка	Тасьма та стрічки.
- папір А4 (один листок на одного учасника)	Мереживо або клаптик тканини для фартуха. Грудочку вати.
	Трави (меліса, м'ята, жасмин, ромашка тощо). Нитки. Голка. Ножиці

Після отримання попередніх заявок розподіляємо делегації від закладів освіти на навчальні групи та визначаємо керівників груп. Чітко за часом прописуємо черговість відвідування майстер-класів. Такий «бігунок» під час проведення школи отримує керівник групи, який слідкує за часом та черговістю відвідування майстер-класів.

НАПРИКЛАД

<u>I група</u>	
Очолоює Бондаренко Д.В.	
1. «Археологічне краєзнавство» Бондаренко Д.В.	
2. «Історичне краєзнавство» кер. Ємельянова І.А.	
3. БДЮТ Заводського району кер. Луньова Н В.	
4. «Організатори дозвілля» Федоренко М.В.	
10:45 11:25	– Таємниці господині (українські традиційні страви) <i>Керівник: Зьомша Інна Петрівна;</i>
11:30 12:10	– Лялька-травниця (майстер-клас з виготовлення оберегів) <i>Керівник Шантала Ірина Рудольфівна</i>
12:15 12:55	– Розпис «Візерунки української душі» <i>Керівник: Гром Михайло Володимирович</i>
13:00	– Підведення підсумків. Бліц-гра.
<u>II група</u>	
Очолоює Запорожець О.В.	
1. Кривобалківська ЗОШ Миколаївський район - Запорожець О.В.	
2. Шостаківська ЗОШ Миколаївський район – Нестеренко О.Ю.	
3. «Моє рідне місто» - Хмелевська Є.В.	
4. Зеленоярський ЗЗСО – Дучик Н.М.	
10:45 11:25	– Розпис «Візерунки української душі» <i>Керівник: Гром Михайло Володимирович</i>

11:30 12:10	–	Таємниці господині (українські традиційні страви) <i>Керівник: Зьомша Інна Петрівна;</i>
12:15 12:55	–	Лялька-травниця (майстер-клас з виготовлення оберегів) <i>Керівник Шантала Ірина Рудольфівна</i>
13:00		Підведення підсумків. Бліц-гра.

Щоб уникнути плутанини розробляємо графік відвідання майстер-класів під час проведення краєзнавчої школи «ЕТНОхата».

РОЗКЛАД ЗАНЯТЬ ГРУП «ЕТНО-ХАТА» МОЦТКЕ УМ 18.01.2020					
	10:45 – 11:25	11:30 – 12:10	12:15 – 12:55	13:00	
I група Очолює <i>Бондаренко Д.В.</i> 1. «Археологічне краєзнавство» Бондаренко Д.В. 2. «Історичне краєзнавство» кер. Ємельянова І.А. 3. БДЮГ Заводського району кер. Луньова Н.В. 4. «Організatori дозвілля» Федоренко М.В.	Таємниці господині (українські традиційні страви) <i>Керівник: Зьомша Інна Петрівна;</i>	Лялька-травниця (майстер-клас з виготовлення оберегів) <i>Керівник Шантала Ірина Рудольфівна;</i>	Розпис «Візерунки української душі» <i>Керівник: Гром Михайло Володимирович</i>	Підведення підсумків. Бліц-гра.	
II група Очолює <i>Запорожець О.В.</i> 1. Кривобалківська ЗОШ Миколаївський район - <i>Запорожець О.В.</i> 2. Шостаківська ЗОШ Миколаївський район – <i>Нестеренко О.Ю.</i> 3. «Моє рідне місто» - <i>Хмелевська С.В.</i> 4. Зеленоярський ЗЗСО – <i>Дудчик Н.М.</i>	Розпис «Візерунки української душі» <i>Керівник: Гром Михайло Володимирович</i>	Таємниці господині (українські традиційні страви) <i>Керівник: Зьомша Інна Петрівна;</i>	Лялька-травниця (майстер-клас з виготовлення оберегів) <i>Керівник Шантала Ірина Рудольфівна;</i>	Підведення підсумків. Бліц-гра.	
III група Очолює <i>Бетляр О.К</i> 1. Миколаївський економічний ліцей № 2 «Колядники» – <i>Бетляр О.К/ Орел А.К.</i>	Лялька-травниця (майстер-клас з виготовлення оберегів) <i>Керівник Шантала Ірина Рудольфівна</i>	Розпис «Візерунки української душі» <i>Керівник: Гром Михайло Володимирович</i>	Таємниці господині (українські традиційні страви) <i>Керівник: Зьомша Інна Петрівна;</i>	Підведення підсумків. Бліц-гра.	

НАПРИКЛАД

Коли настає час «Х» у проведенні заходу, потрібно чітко продумати урочисте відкриття краєзнавчої школи «ЕТНОхата». Наприклад, присвятити її зимовим святкам та обрядам і запросити учнів школи, або закладу позашкільної освіти заколядувати, також запланувати виступ провідного методиста з фольклору та збереження нематеріальної культурної спадщини та інше. Після урочистого відкриття оголошуємо програму заходу, а після її проведення підводимо підсумки роботи школи. Можна також придумати цікаву вікторину, гру ...

**ФОТО З ПРОВЕДЕННЯ КРАСЗНАВЧОЇ ШКОЛИ «ЕТНОХАТА» у
МОЦНІВТК УМ**



Майстер-клас «Лялька-травниця»



Майстер-клас «Візерунки української душі»



Майстер-клас «Тасмниці господині»

Інтелектуальний конкурс можна провести у вигляді **«Аукціону старовинних речей»**. Предметом торгів стануть старовинні речі побуту, історичні артефакти. До початку конкурсу команди отримують певну кількість жетонів (грошей), які дозволять командам брати участь у «торгах» за старовинні речі. Вихованці роблять ставку (певну кількість жетонів) за те, чи інше завдання. Хто зробить найбільшу ставку, має можливість відповідати на запитання та здобути для команди предмет старовини.

Результативність команди визначається кількістю «куплених» на аукціоні речей. При рівній їх кількості вирішальну роль відіграють невитрачені жетони.

Проведення «Аукціону старовинних речей» під час обласних змагань юних туристів-краєзнавців в урочищі Мар'ївське Баштанського району



Інтелектуальна гра «Музейний тріатлон». «Музейний тріатлон» – це інтелектуальна гра, за умовами якої змагання проходять у три окремі етапи. Учасники команд послідовно відповідають на запитання з галузі знань «Музеєзнавство» та «Організація екскурсійної справи». Тріатлон – це гонка-переслідування, за умовами якої всі учасники послідовно проходять три етапи і отримують бали за виконану роботу.

- I етап. «Питання наосліп». Учасникам заходу пропонується дістати номерок з капелюха, а один з учасників заходить та відкриває на ігровому полі текст питання з цим номером. Протягом однієї хвилини команда має дати

правильну відповідь на це завдання. Якщо відповідь правильна команді нараховується 2 бали.

- II етап. «Знавці музейної справи». Командам пропонується дати відповідь на теоретичне відео-запитання та продемонструвати свої компетентності в якості екскурсоводів. Бали отримують учасники, які швидко подають сигнал про готовність до відповіді і їхня відповідь є правильною.

- III етап. «Бліц». Учасник команди розкручує «Колесо фортуни» і дістає звідти папірець з завданням, в якому міститься 21 тестове запитання. Командам пропонується дати відповіді на них за дві хвилини. За підсумком цього етапу командам нараховуються бали правильні відповіді. (Одна правильна відповідь – один бал).

По закінченню інтелектуальної гри, всі бали команд-учасниць підсумовуються та визначається переможець за найбільшою кількістю набраних у трьох етапах сумою балів.

Проведення «Музейного тріатлону» під час обласного конкурсу юних екскурсоводів «Музейна скарбниця Миколаївщини»



Інтелектуальний турнір «Патріотичний батл» проводиться з метою розвитку пізнавального інтересу, інтелекту вихованців, демонстрації знань з різних предметних галузей, вмінь працювати в команді, формуванні дружніх стосунків між гуртківцями.

Гра складається з чотирьох турів, три з яких є командними та капітанський конкурс.

У першому турі гри, який називається «Мандри», кожній команді пропонується дати усні відповіді на три запитання. Час на одну відповідь - 15 секунд. По завершенню вказаного часу капітан команди визначає гравця, який надає відповідь від команди. У разі неправильної відповіді однієї з команд, це питання розігрується між іншими командами - учасниками турніру. За правильну відповідь команди отримують 1 бал.

У другому турі гри командам пропонується зіграти «Бліц», в якому надаються швидкі відповіді на прості запитання з різних галузей знань. Кожна команда отримує лист з питаннями та бланк відповідей до нього. Обговорення питань і внесення відповідей до бланку триває 60 секунд. Через 50 секунд визначеного часу, ведучий повідомляє командам, що в них залишилося 10 секунд. Після того як визначений час сплинув, команди подають відповіді на ігрових бланках. За кожну правильну відповідь нараховується 1 бал.

Третій тур має назву «Дешифрувальник», його розігрують між собою капітани команд, які дешифрують певну кількість слів. (З умовами цього конкурсу капітанів знайомлять на початку гри).

За результатами трьох турів, до півфіналу гри виходить чотири команди, які набрали найбільшу кількість балів.

У четвертому турі, який має назву «Своя гра», командам пропонується обрати «свою» тему, із запропонованих галузей знань, а також відповісти на поставлені питання. Правильна відповідь з обраної теми оцінюється в 1 бал. У разі, якщо відповідь неправильна, це питання розігрується між іншими командами-учасниками на швидкість. Правильна відповідь на запитання

суперників оцінюється в 3 бали. Перемогу здобуває команда, яка отримала більшу кількість балів за результатами чотирьох турів.

Для участі у грі, у відповідності з умовами її проведення, команда подає попередню заявку, кількість учасників у команді не обмежена. Представник може входити до складу команди.

Пропоную розглянути можливості онлайн-застосунків і сервісів для використання в освітньому процесі, зокрема, ресурсів для створення тестів, ігор, вікторин, опитувань, відеозавдань, інтерактивних презентацій, книг, плакатів, робочих аркушів, карт пам'яті, віртуальних дошок та середовищ для спільної

роботи, вебсторінок та колекцій матеріалів. Ось окремі з них.

Перший за стосунок, який я хочу порекомендувати педагогам – Плакат Genially (прямий лінк на інтерактивний плакат

<https://view.genial.ly/600c4b11ae03310d0c24d943/vertical-infographic-70>).

Genially - інструмент для створення всіх видів дидактичних ресурсів, презентацій, ігор, інтерактивних зображень, карт, наочності. Ідеально підходить для всіх рівнів освіти та електронного навчання.

Приклад плакату до підсумкового заняття гуртка.

Підсумкове заняття гуртка "Юні етнографи"

ВІТАЮ ВАС!

Ось і промайнув навчальний рік у нашому гуртку! Всі ви були молодчиками! Та ми справились і з навчальною програмою, і з дистанційкою. Дуже плідно працювали протягом року та дізнались багато нового та цікавого. Щоб закріпити пройдений матеріал та гарно, весело провести час на підсумковому занятті пропонуємо вам пограти. Натискай на печатку, переходь за лінком та грай разом з нами. Успіхів мої любі!

СЬОГОДНІ НА ЗАНЯТТІ НА ВАС ЧЕКАЄ

- цікава етнографія
- Опитування Mentimeter
- Етнографія на мільйон
- Рандомне колесо імен
- Презентація "Український національний одяг"

Завдання

підготуватись до літньої етнографічної експедиції

genially

Скануй QR-код та перегляньте розробку підсумкового заняття у застосунку Genially для вихованців гуртків краєзнавчого напрямку

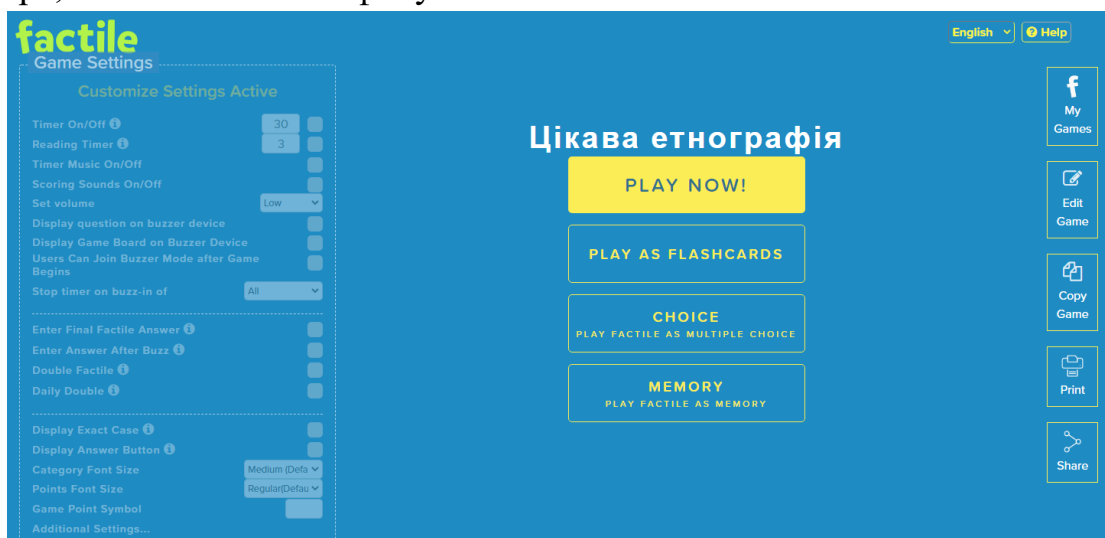


Працювати в ньому можна просто і швидко, тому що він пропонує різні шаблони для створення ресурсів, великий вибір інтерактивності. Інтерактивність дозволяє давати коментарі до об'єктів, відкривати спливаючі вікна, робити гіперпосилання на слайди проєкту і зовнішні ресурси.

Цей застосунок зберігає весь контент, який ви додаєте в хмарному сховищі, тому ви можете залишити незакінчену роботу над проєктом і продовжити її на іншому комп'ютері.

Також, платформа підтримує спільну роботу. Це означає те, що ви можете одночасно працювати над одним проєктом з іншими людьми, разом перетворюючи контент на підставі загальних ідей.

Одним з найцікавіших, на мій погляд, застосунків для дистанційної онлайн-гри є Factile. Це оглядова вікторина дітей у стилі Jeopardy, яку можна створити за кілька хвилин. Створивши свою власну гру за лічені хвилини, можна весело та з користю провести час з дітьми. Онлайн-застосунок пропонує більше тисячі готових шаблонів ігор. Грати можна в стилі Jeopardy, Multiple Choice або як класичні ігри. Можна використовувати та ділитися картками в Інтернеті. Ресурс дозволяє грати з комп'ютера, планшета чи телефону.



The screenshot shows the Factile application interface. On the left, there is a 'Game Settings' panel with various options like 'Timer On/Off', 'Reading Timer', and 'Set volume'. On the right, there is a game card titled 'Цікава етнографія' (Interesting ethnography) with a 'PLAY NOW!' button and options to play as flashcards, choice, or memory. The interface is in English and includes a 'Help' button in the top right corner.

Вікно входу до гри Factile

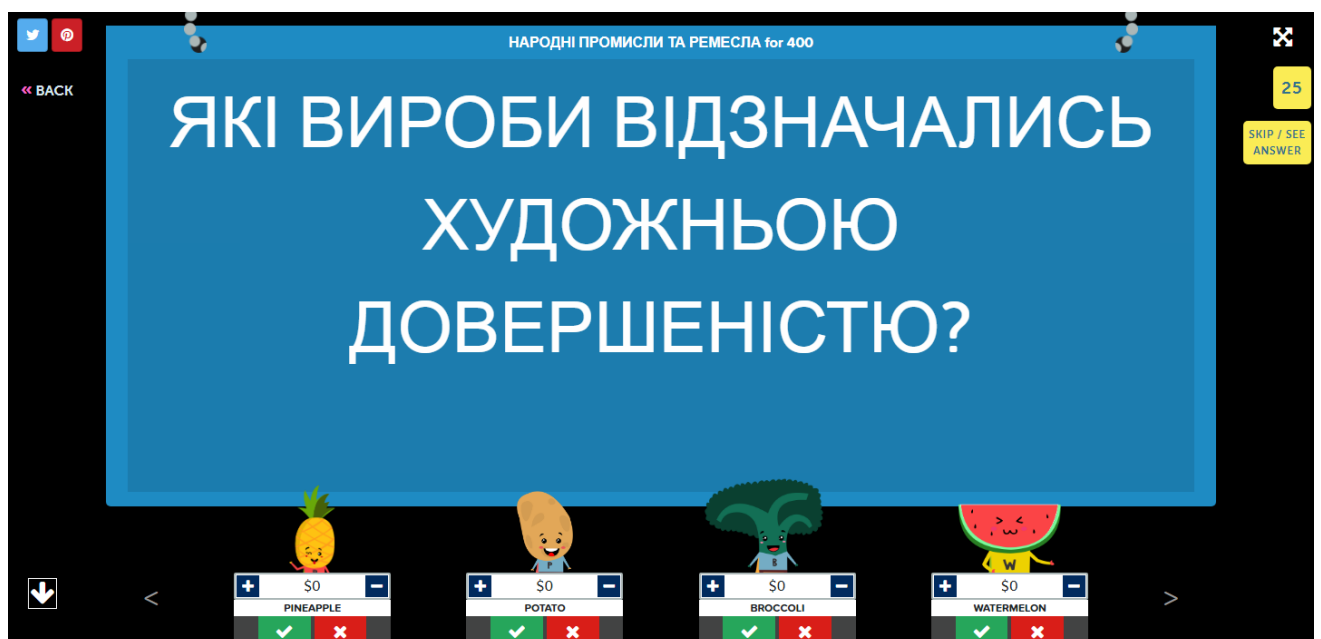
Наступний кроки: обираємо кількість команд та іконки до кожної команди



Поле гри Factile.

Учасники обирають категорію та ціну питання. Відповідають на питання. Якщо відповідь правильна, команді зараховується відповідна сума грошей.

Обране питання висвічується на екрані гри.



Скануй QR-код та грай разом з друзями



Наступним цікавим за стосунком, який дуже люблять діти є Flippity та колесо Wheel Of Names.

В полях, наприклад колеса Wheel Of Names вводимо назви різних свят, які справляють українці. Крутимо колесо. Дітям пропонуємо назвати дату святкування та традиції пов'язані з цим святом.

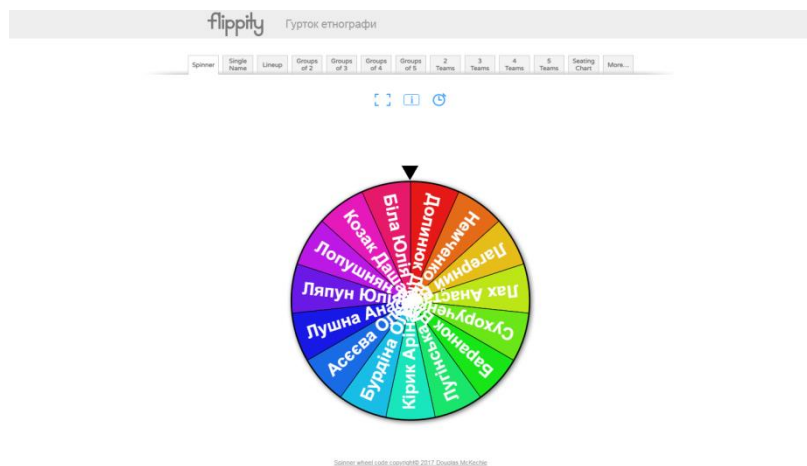


Приклад гри - Колесо Wheel Of Names

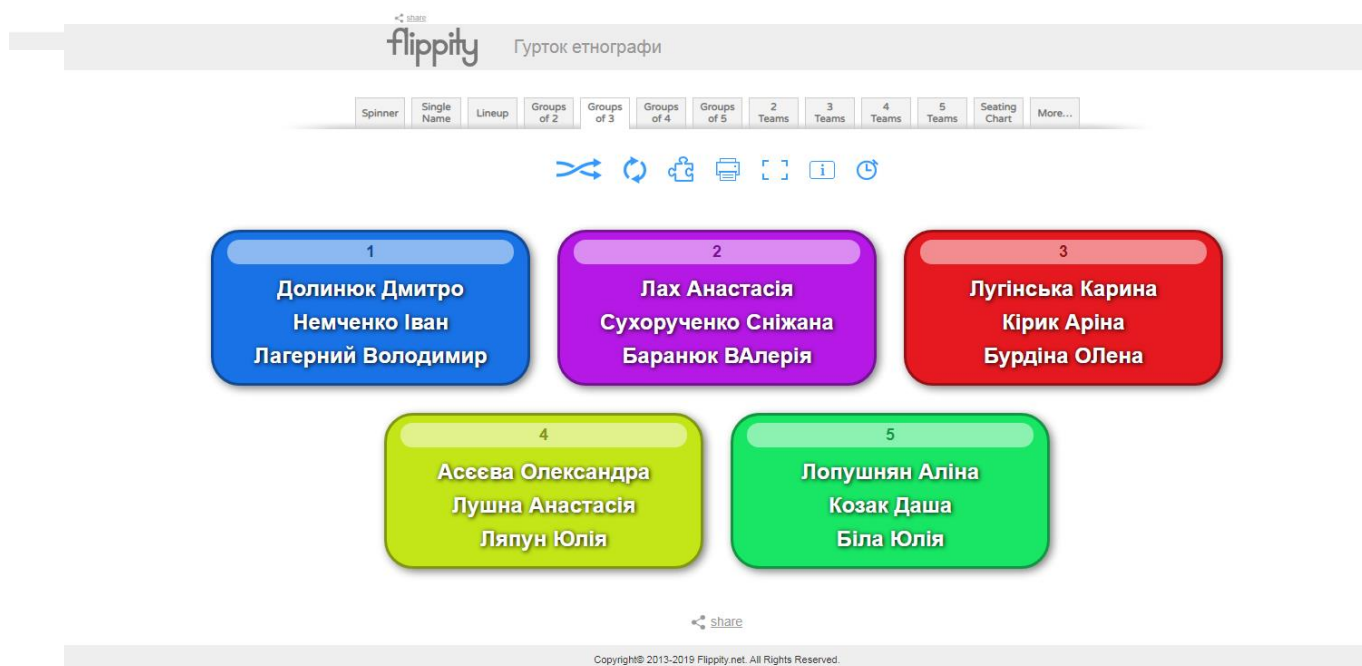
Онлайн-сервіс інтерактивних завдань Flippity працює без попередньої реєстрації користувача, але при цьому у користувача повинен бути обліковий

запис Google. Цей цифровий інструмент дозволяє на основі інформації електронних таблиць Google швидко створювати онлайн-картки з завданнями.

Користувач входить в свій акаунт Google. Далі потрібно зайти, відкривши сусідню вкладку браузера, на сайт Flippity на електронну адресу <http://flippity.net/>. На головній сторінці сайту представлена колекція цифрових дидактичних інструментів. Обираємо потрібний та працюємо. На сайті представлені покрокові інструкції.



Колесо Flippity. Створене для рефлексії в кінці заняття. Крутимо колесо. Ділимося враженнями, побажаннями.



Колесо Flippity дозволяє легко розподілити дітей на групи.

Wordwall є багатофункціональним інструментом для створення як інтерактивних, так і друкованих матеріалів. Більшість шаблонів доступні як в інтерактивній, так і в друкованій версії.

Шаблони включають в себе знайомі дидактичні ігри, які часто зустрічаються в педагогічній практиці. Навіть у безкоштовній версії ви отримуєте



доступ до великого арсеналу ігор.

Алгоритм роботи приблизно такий же, як в популярному серед вчителів LearningApps.

Для створення свого навчального завдання ви вибираєте шаблон, а потім вводите свій контент.

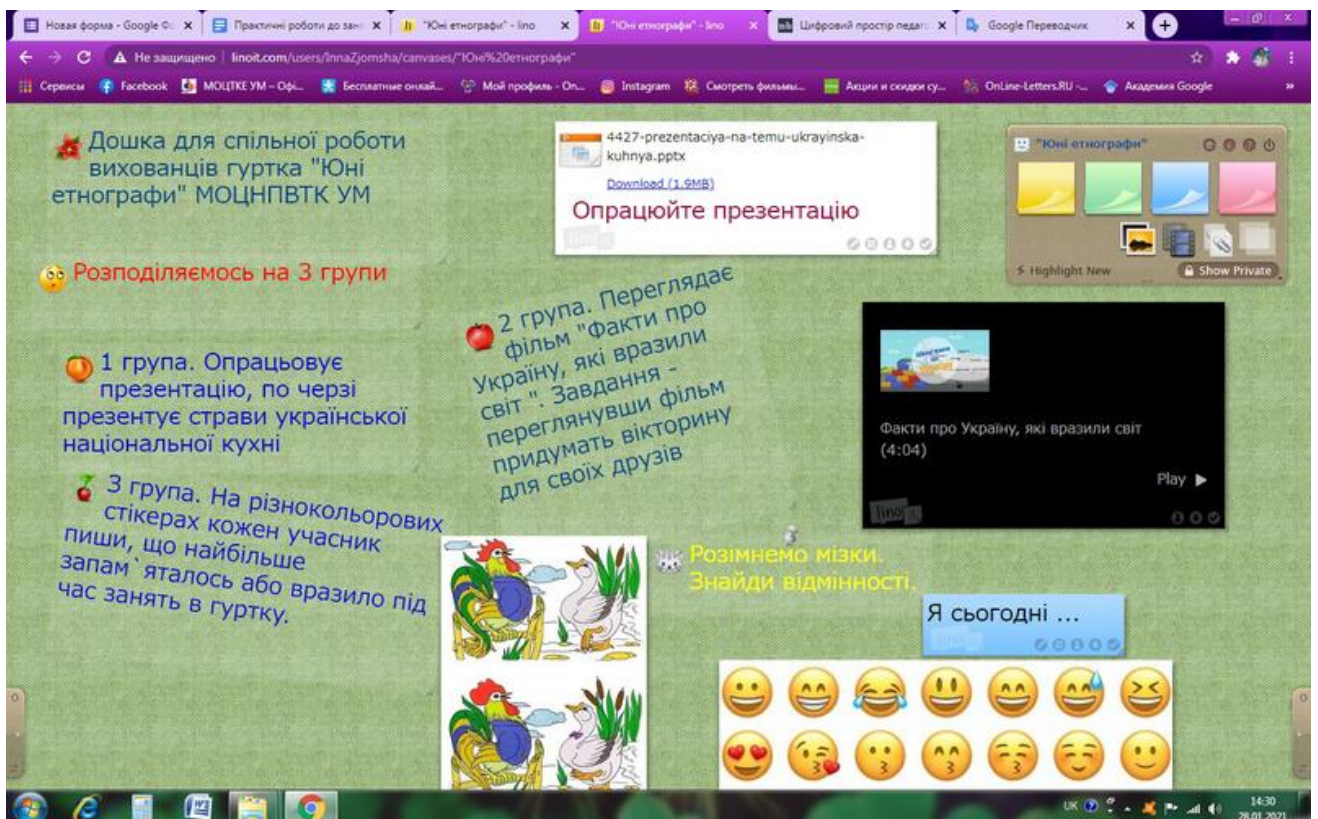


Приклад інтеративної гри Wordwall.

Скануй QR-код та грай разом з друзями в «Етнографію на мільйон»



Також заслуговує на увагу педагогів і дошка спільної роботи, на якій дітям можна розмістити завдання та працювати як групами так і індивідуально, виконуючи завдання прямо на дошці. Керівник гуртка створює дошку на будь-якому зручному ресурсі (Падлет, ліно та ін..) надає учням посилання на дошку і робота починається. Ідеально для дистанційної освіти, але потрібно пам'ятати, що потрібно чітко прописувати правила спільної роботи, тому що діти випадково можуть видаляти або додавати свої матеріали.



Приклад дошки спільної роботи Lino

Скануй QR-код та працюй зі своїми вихованцями на дошці Lino



Найкращий, на мою думку, за стосунок для доля розробки занять гуртка це Sutori.


Для зручного використання sutori.com вам знадобиться реєстрація або увійти можна через акаунти в Google або Facebook.

Далі пишемо назву вашої розробки, робимо опис, ставимо основний фон (банер). Працювати з інструментом дуже просто, блоки рухаються вліво, вправо, вгору і вниз. Можна додати посилання на відео в YouTube, цитату, посилання, текст, опитування. Дуже зручно використовувати при дистанційній роботі з дітьми. Пропоную вам розробку заняття для вихованців етнографічних гуртків на тему: «Українські обереги».

Скріншоти розробки заняття

13 Інна Зьомша Present Share ...

Тема заняття "Українські обереги"



Обереги мої українські, –
Ви прийшли з давнини в майбуття.
Рушники й сорочки материнські
Поруч з нами ідуть у життя.

Share Comment

Мета заняття

- збагатити уявлення дітей про народні обереги, традиційні родинні реліквії та українську символіку;
- заохочувати дітей до пізнання історії та культурної спадщини українців; залучати до виготовляти найпростіших оберегів;
- розвивати критичне мислення; виховувати любов, шану до народних традицій і звичаїв, почуття патріотизму та національної гідності.


Share Comment

Чи знали ви...?

Лялька-мотанка – найвідоміший український оберег. Її вважають символом жіночої мудрості та берегиню роду. В давнину люди створювали такі ляльки для дітей, а згодом цей предмет перетворився в сакральну річ, адже жінки вкладали в них свою любов, енергію та натхнення.


Share Comment

13 Інна Зьомша Present Share ...



Гра «Створюємо настрої»
Відчуємо себе часточками колективу, краю, держави, Всеєвіту і скажімо собі:
Я прийшов на гурток для чого? ... (Учитися).
Треба бути яким? ... (Спокійним).
Зі мною хто? ... (Мої друзі).
Вони мене що? ... (Поважають).
Мені це як? ... (Приємно).
Я готовий до чого? ... (До успішної роботи).


Share Comment



Share Comment

Давайте поміркуємо. Який оберег ви вважаєте найголовнішим

Share Comment





Відсканувавши QR-код ви зможете детально ознайомитись з розробкою заняття та використовувати її для подальшої роботи

Для закріплення знань з теми «Українські обереги» можна запропонувати своїм вихованцям пройти тестування за допомогою Quizalize. Дуже зручно під час дистанційної роботи з дітьми. Назначаємо клас, діти отримують посилання на тестування та виконують його, результати проходження тестування можна переглянути в аналітиці.

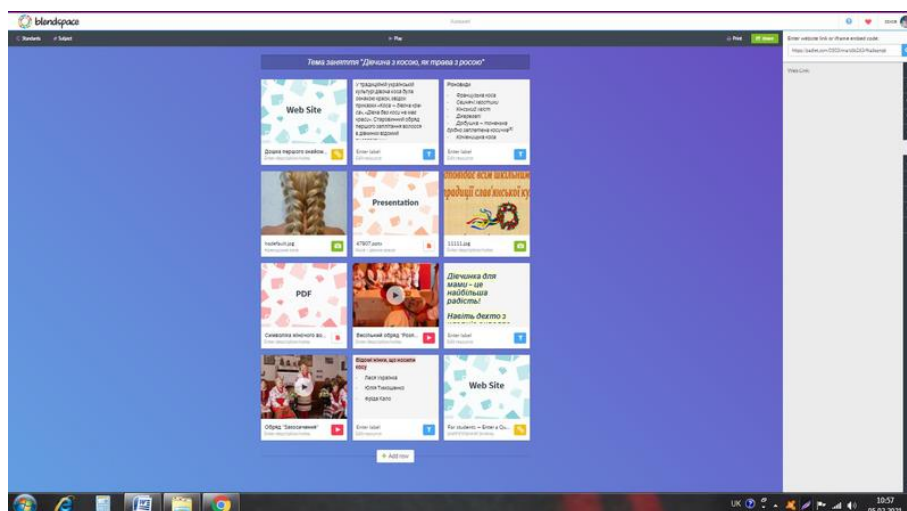


Покликання на тестування до заняття «Українські обереги» - <https://app.quizalize.com/view/quiz/--17121251-f1eb-4cb4-9a5c-33c02cb12d3f>

Ознайомитись з тестами ви можете від сканувавши QR-код

Розробляючи заняття гуртка раджу використовувати сайти blendspace та wizer.me. Ці сайти дозволяють створювати неймовірно гарні розробки занять, семінарів поєднуючи в собі різні види роботи.

Пропоную вашій увазі розробку заняття на сайті blendspace на тему «Дівчина з косою, як трава з росою».

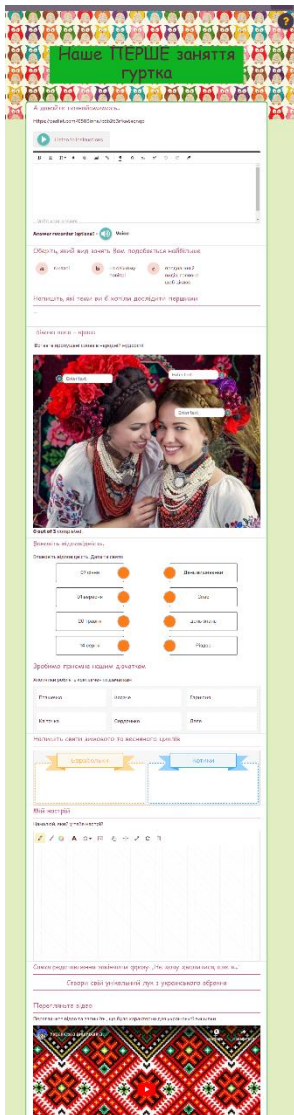


Скріншот розробки заняття

Д



Ознайомитись з розробкою заняття ви можете від сканувавши QR-код



Пропоную вашій увазі розробку першого (дистанційного) заняття в гуртку за допомогою wizer.me. Пряме покликання на розробку <https://app.wizer.me/preview/AKCLB7>

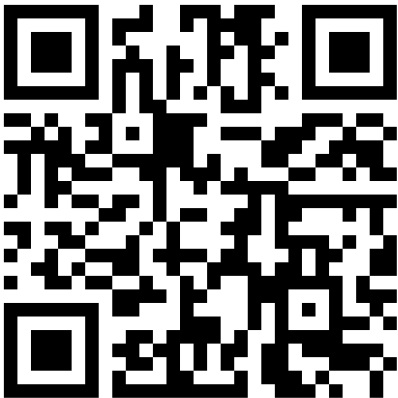
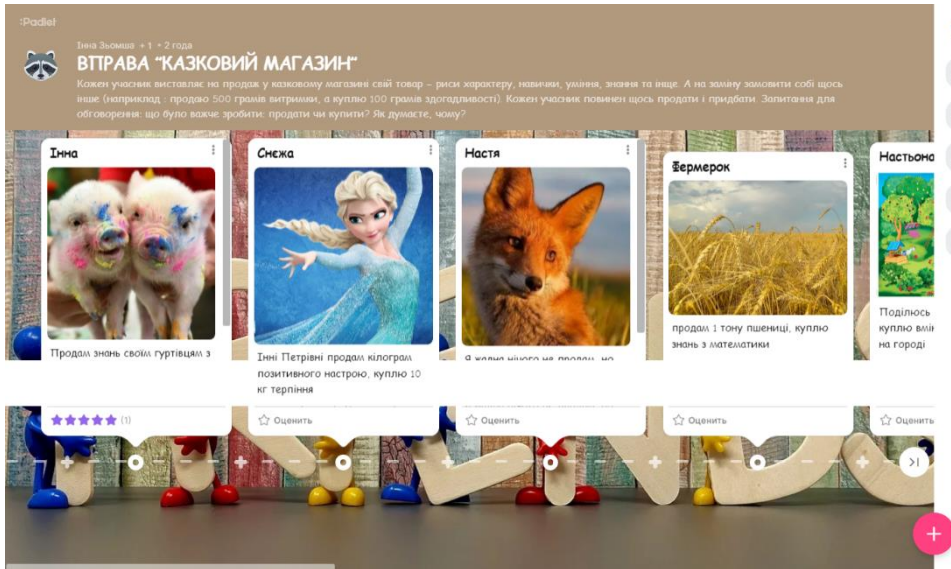


Відскануй QR-код та оціни можливості створення інтерактивних занять wizer.me

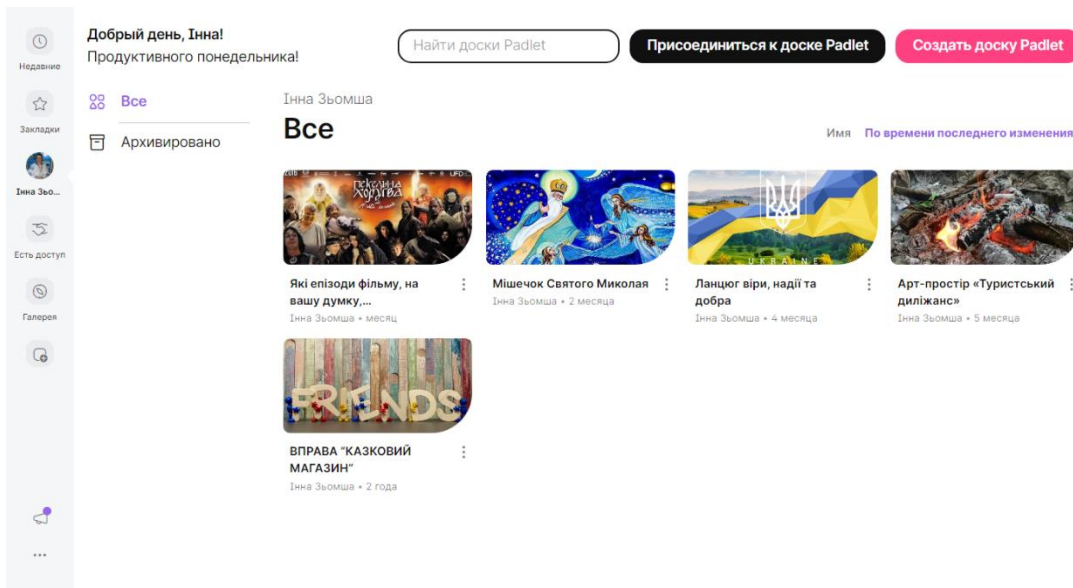
Зазвичай заняття в гуртках проходять після основних занять в школі. Тому, працюючи дистанційно з дітьми зрозуміла, що дуже важливим елементом роботи з дітьми є рефлексія на початку та в кінці заняття.

Пропоную вашій увазі цікаву вправу “КАЗКОВИЙ МАГАЗИН“. Дітям надсилаємо посилання на дошку padlet. Та пропонуємо поміркувати, що кожен вихованець може виставити на продаж у нашому імпровізованому казковому магазині. Це може бути будь що – риси характеру, навички, уміння, знання та інше. А на заміну замовити собі щось інше (наприклад : продаю 500 грамів

витримки, а куплю 100 грамів здогадливості). Кожен учасник повинен щось продати і придбати. Запитання для обговорення: що було важче зробити: продати чи купити? Як думаєте, чому? Покликання на дошку padlet <https://padlet.com/0503inna/9fz8838r6jbe1z44>



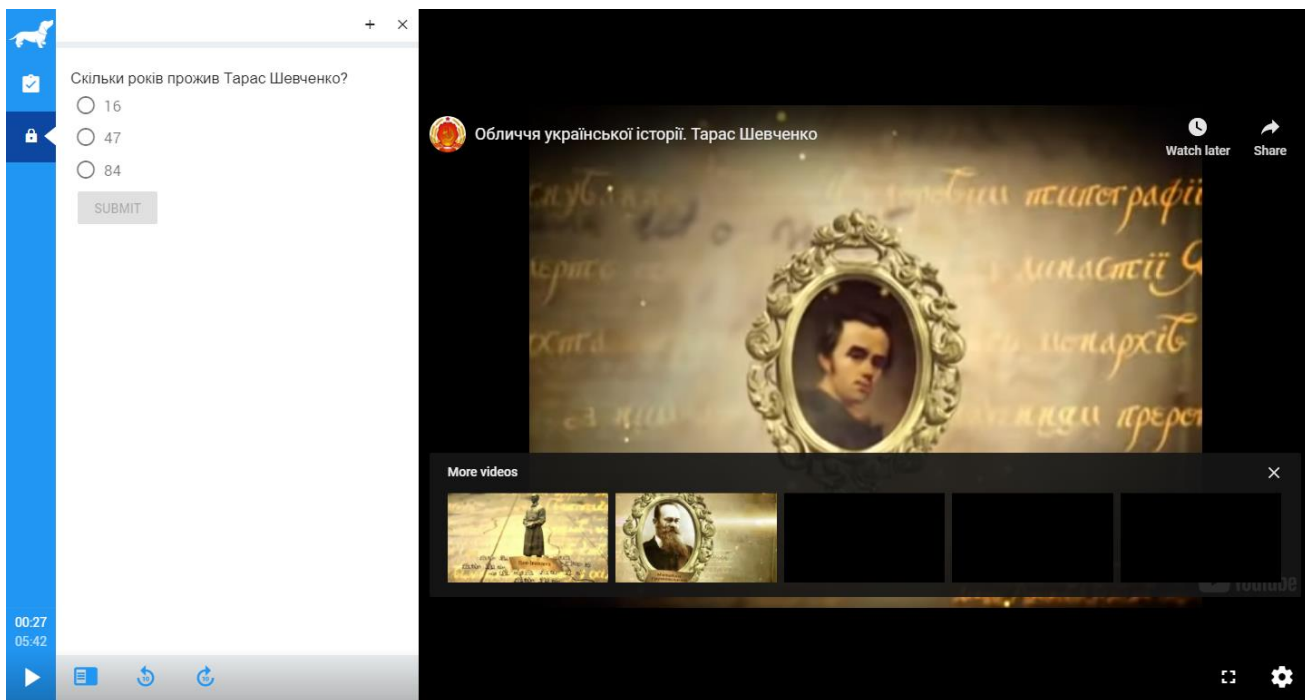
Пропонуємо відсканувати QR-код та запропонувати свій лот



Якщо говорити про сайти, які допомагають створювати цікаві тести, вікторини, то найбільше дітям сподобалась вікторина присвячена Тарасу Григоровичу Шевченку. Тестування створене на платформі Playposit. Цей сервіс пропонує за допомогою анотацій створити власний інтерактивний відеоквест в якому користувач може сам обрати розвиток подій.

Це не просто сервіс для створення інтерактивного відео, а віртуальний освітній ресурс для створення і використання відеоуроків і організації зворотного зв'язку з вихованцями. Педагог має можливість додати на відео інтерактивні елементи, у безкоштовній версії це тестове питання, відкрите питання або пояснення (текст, ілюстрація, аудіозапис або посилання на сторонній ресурс). Реєстрація в сервісі доступна в ролі вчителя або учня. Є можливість організувати роботу з класом, тоді педагог може контролювати роботу своїх вихованців. Для перегляду заняття необхідно авторизуватися в системі.

Пряме посилання на відео уроку створеного на платформі Playposit.
https://app.playpos.it/player_v2/?type=share&bulb_id=1146421



The image shows a screenshot of a web browser displaying an interactive video player. On the left, a sidebar contains a quiz question: "Скільки років прожив Тарас Шевченко?" (How many years did Taras Shevchenko live?). Below the question are three radio button options: 16, 47, and 84. A "SUBMIT" button is located below the options. The main video player area shows a video titled "Обличчя української історії. Тарас Шевченко" (Faces of Ukrainian history. Taras Shevchenko). The video content features a portrait of Taras Shevchenko in an ornate frame, set against a background of handwritten text in Ukrainian. Below the video, there is a "More videos" section with several video thumbnails. The video player interface includes standard controls like play, pause, and volume, as well as "Watch later" and "Share" buttons.



Для оцінки можливостей Playposit просто
вйдкауйте *QR-код*



Більше цікавих ідей, лінків та застосунків ви
можете переглянути в моєму особистому блозі
Netboard

The screenshot shows a web browser window with the URL `itnazjomsha`. The page title is "Цифровий простір педагога" (Digital space of the teacher). The page features a search bar, a navigation menu on the left with items like "Цифровий простір педагога", "Інформація про себе", "Практичні роботи", "Рефлексія", "Проект 'Наша Леся'", "ТЕСТИ", "Цікаві ресурси", and "Робота МАН", and a main content area. The main content area displays a post titled "Цифровий простір педагога" with an image of hands holding various educational tools and a text block discussing the impact of digital technologies on education. The text in the post mentions that modern information and communication technologies are changing the world around us, leading to the development of new learning technologies and the implementation of modern educational instruments. It also notes that digital learning environments provide access to modern educational resources and ensure a new level of interaction between teachers and students, which is particularly relevant for the higher education system. The post concludes by stating that the implementation of digital technologies in the educational process is one of the most important trends in the development of education, as they facilitate its intensification, increase the speed and quality of learning, understanding, and knowledge acquisition by students, and make the learning process more mobile, differentiated, and individualized.

<https://innazjomsha.netboard.me/x4yvny6k0x60wc/?link=Qd84axXG-6N75vpjv-ТШорxBf>

Цифровий простір педагога

Искать

Цифровий простір педагога

Інформація про себе

Практичні роботи

Рефлексія


Проект "Наша Леся"

ТЕСТИ

Цікаві ресурси

Робота МАН

НАША ЛЕСЯ ThingLink СКРИНШОТ




Практична 8 презентація НАША ЛЕСЯ ThingLink

Media is not available right now - ThingLink

Оригінальна ссылка ThingLink


П/р No 7 Ментальна карта Popplet




Popplet is the easiest way to visualize ideas.

Оригінальна ссылка Popplet

Онлайн-книга Ourbook СКРИНШОТ




Онлайн-книга Ourbook Весілля -




Share this book to social media, or email to friends.

Оригінальна ссылка Ourbook

П/р IPA Formative СКРИН



П/р IPA Formative СКРИН



П/р IPA Formative КОД 2LQL5D

By entering this code you confirm that you and/or the teacher who gave you this code have the ability to consent to the Terms of Service and Privacy Policy and give that consent.


Оригінальна ссылка Goformative

П/р IPA Formative

Read More

Оригінальна ссылка Goformative


П/р No 7 Ментальна карта Popplet (СКРИНШОТ)



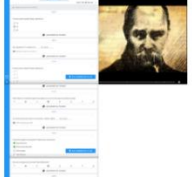
П/р No 6 Інтерактивне відео Playposit Playposit Interactive Video Player

Оригінальна ссылка Playposit

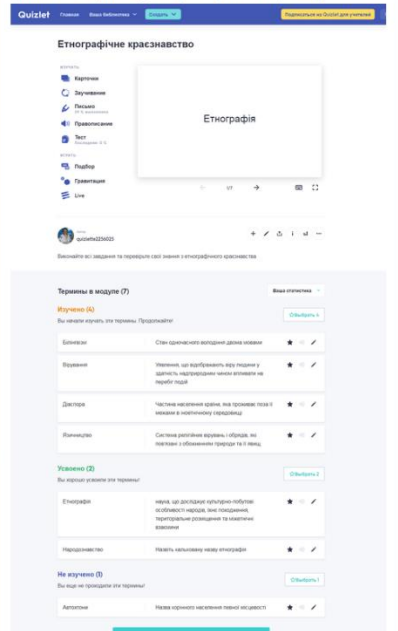
П/р No 6 IPA Wizer.me СКРИНШОТ



Інтерактивне відео Playposit" СКРИНШОТ



П/р No 7 Флешкартки-завдання Quizlet (ЛІНК та СКРИНШОТ)



Етнографічне краєзнавство

Етнографія

Термины в модуле (7)

Термин	Визначення
Етнографія	Сфера культурологічних досліджень, що вивчає народи, культуру, мову, звичаї, традиції, релігію, економіку, політику, соціологію, історію та мистецтво.
Етнограф	Наука, що досліджує культурно-історичну спадщину народів, їхні звичаї, традиції, релігію, економіку, політику, соціологію, історію та мистецтво.
Етнографічне краєзнавство	Наука, яка вивчає етнографію.
Націоналізм	Наука, що досліджує культурно-історичну спадщину народів, їхні звичаї, традиції, релігію, економіку, політику, соціологію, історію та мистецтво.
Діалектизм	Наука, що вивчає мову народів.

https://quizlet.com/_seethf?x=1jq&i=3huw2

Одним з головних пріоритетних завдань України це побудова інформаційного суспільства, яке відкрите для всіх людей і орієнтоване на їх інтереси. В ньому можна створювати і накопичувати інформацію та знання, мати до неї вільний доступ, користуватися і обмінюватися думками, що дає можливість кожній людині повною мірою реалізувати свій потенціал для забезпечення особистого і суспільного розвитку якості життя.

Сучасні технології, що стрімко розвиваються, змінюють світ навколо нас. Інформація – ось що відіграє сьогодні чи не найважливішу роль. Простий мобільний телефон в минулому, тепер нам допомагають спілкуватися смартфони, Інформація повсюди. Вона доступна, її в достатку, вплив її неможливо переоцінити. Це – сучасний інструмент, який використовується в усіх сферах нашого життя, і тому неможливо ігнорувати його в навчальному та виховному процесі, як у загальноосвітніх закладах, так і в позашкільлі.

Сьогодні ставляться завдання активно впроваджувати інформаційно-комунікативні технології у всі галузі освітньої сфери. Навчання, виховання і розвиток нового покоління здійснюється в умовах інформаційно-насиченого середовища. Без педагога, який володіє цифровими технологіями, успішне сучасне навчання неможливе. Інформаційні технології вимагають підвищення професійно-педагогічних якостей педагога. Інформатизація освіти веде до зміни ролі педагога, до появи нових методів і організаційних форм підготовки. Рішення проблеми інформатизації освіти в цілому залежить від рівня підготовленості і готовності педагогів до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в своїй професійній діяльності.

Також, завдяки впровадженню в освітній процес ігрових моментів вдалося залучити пасивних вихованців до систематичної розумової праці, створити для них ситуацію успіху, повірити у свої сили.

Отже, як бачимо, що завдяки впровадженню в освітній процес елементів ігрової діяльності, педагог вирішує багато завдань, пов'язаних з засвоєнням нових знань, з розвитком інтелектуальних здібностей дітей, їх соціалізації. За допомогою гри педагог має змогу здійснювати індивідуальний підхід до дітей,

навчати їх працювати в команді, виховувати в них почуття обов'язку перед іншими учасниками гри.

Використовуючи в своїй роботі елементи ігрової діяльності з використанням ІКТ дитина відчуває себе комфортно, невимушено, спілкується з іншими членами гуртка. В результаті такої роботи настає взаєморозуміння між педагогом та вихованцем. Тому саме завдяки ігровим формам навчання педагогові вдається залучати пасивних дітей до систематичної розумової праці, дає змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили. Навчання без примусу допомагає вихованцям стати дослідником, фантазером, винахідником і просто жити щасливим життям.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності // Рідна школа. - 2000.

Кобелкова І.О. Метод проектів як засіб креативно-пізнавальної діяльності молодших школярів.// Початкова освіта. - № 5-7. – 2008.

Лозова В.І. Позанавчальна пізнавальна діяльність та її вплив на формування особистості школяра // Управління школою. – 2003. – № 10 (22). – С.16 – 22.

Ніколенко Л. Т. Розвиток пізнавальної активності і самостійності учнів // Початкова школа. – 2001. – № 8. – С.28.

Використання інтернет-ресурсів

<https://naurok.com.ua/dosvid-roboti-vikoristannya-igrovih-tehnologiy-dlya-rozvitku-piznavalnih-interesiv-34321.html>

<https://xreferat.com/71/4036-1-formuvannya-p-znaval-no-aktivnost-zasobami-didaktichno-gri.html>

<http://www.teacherjournal.com.ua/shkola/pochatkove-navchannya-ta-vixovannya/22595-gra-yak-zasb-formuvannya-tvorcho-ta-pznavalno-aktivnost-molodshix-shkolyarv.html>

https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65625a3bd79a4d43b88521216d36_0.html